

ERNEUTES REKORDJAHR: CIPSOFT-ANGESTELLTE ERHALTEN GEWINNBETEILIGUNG IN HÖHE EINES ZUSÄTZLICHEN JAHRESGEHALTS

Unternehmensgewinn mehr als verdoppelt // Ein Drittel mehr Spieler in Tibia // Spenden von über 350.000 Euro im Kampf gegen Corona

Regensburg, 11. Februar 2021 | Die CipSoft GmbH blickt auf ein genauso herausforderndes wie erfolgreiches Jahr zurück. Die durch das Coronavirus bedingten weltweiten Einschränkungen sorgten dafür, dass Onlinespiele – seit zwei Jahrzehnten die Domäne des Regensburger Entwicklers – eine der wenigen Möglichkeiten blieben, mit anderen Menschen Zeit zu verbringen. Im Jahresmittel stieg die Zahl der täglich aktiven Spieler beim CipSoft-Flagschiff Tibia um ein Drittel auf über 100.000. Der Umsatz kletterte sogar um zwei Drittel, unter anderem durch die Gewinne aus einem neu im Spiel geschaffenen Handelsplatz, der es Spielern erstmals ermöglicht, Charaktere untereinander sicher zu kaufen und verkaufen.

Insgesamt erwirtschaftete CipSoft 2020 rund 25 Millionen Euro und damit circa zehn Millionen mehr als im Vorjahr. *„Vor fünf Jahren lag unser gesamter Jahresumsatz bei knapp unter zehn Millionen Euro. Seitdem konnten wir uns zwar in jedem Jahr deutlich steigern, der sprunghafte Anstieg in 2020 war natürlich trotzdem nicht vorherzusehen“*, so Stephan Vogler, einer der Gründer und Geschäftsführer des Unternehmens.

Da die Zahl der Beschäftigten sowie die Höhe der Ausgaben weitgehend konstant blieben, konnte der Gewinn vor Steuern mehr als verdoppelt werden und stieg um voraussichtlich 115 Prozent auf rund 14,5 Millionen Euro. Für die Mitarbeitenden bedeutet das herausragende Geschäftsergebnis, dass die Tantieme für 2020 einem zusätzlichen Jahresgehalt entspricht. *„Ein Spieleransturm wie zu Beginn der Pandemie verursacht natürlich viel Arbeit. Arbeit, die wir seit März 2020 im Homeoffice machen. Das war nicht immer einfach, insofern freut mich die Höhe der Gewinnbeteiligung für unser Team in diesem Jahr besonders.“*

Angesichts der großartigen Unternehmenszahlen war es CipSoft im vergangenen Jahr besonders wichtig, etwas an die Gesellschaft zurückzugeben. Zusammengerechnet 200.000 Euro gingen an Ärzte ohne Grenzen, UNICEF und Aktion Deutschland Hilft, um diese im Kampf gegen COVID-19 zu unterstützen. Dazu kamen über 165.000 Euro aus einer Benefizaktion in Tibia, die komplett an die Weltgesundheitsorganisation gespendet wurden.

Auch der Umsatz von TibiaME stieg im Vergleich zum Vorjahr sprunghaft an und steigerte sich um gut 60 Prozent. Schon vor der Pandemie hatte das mobile MMORPG wachsende Spielerzahlen verzeichnet. Die viel beachtete Veröffentlichung des Blockchain-Spiels LiteBringer, das für den Deutschen Entwicklerpreis nominiert wurde, rundete ein denkwürdiges Jahr für CipSoft ab.